

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

AGB-BNJJ-JPN

# じゃじゃ丸 Jr. 伝承部

じゃれコレ  もあり候

取扱説明書

jaleco

このたびはゲームボーイアドバンス<sup>せんよう</sup>専用カートリッジ「じゃじゃ丸<sup>まる</sup> Jr.<sup>でんしょうき</sup> 伝承記<sup>そうろう</sup> 〜ジャレコレもあり候〜」をお買い上げいただき、誠<sup>まこと</sup>にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で<sup>よう</sup>ご愛<sup>あい</sup>用<sup>よう</sup>ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全<sup>あんぜん</sup>に使用<sup>し</sup>していただくために…



### 警告<sup>けいこく</sup>

- 疲<sup>つか</sup>れた状態<sup>じょうたい</sup>での使用<sup>し</sup>、連続<sup>れんぞく</sup>して長時間<sup>ちやうじかん</sup>にわたる使用<sup>し</sup>は、健康<sup>けんこう</sup>上好<sup>こう</sup>ましくありませんので避<sup>さ</sup>けてください。
- ごくまれに、強<sup>つよ</sup>い光<sup>ひかり</sup>の刺激<sup>しげき</sup>や、点滅<sup>てんめつ</sup>を受けたり、テレビの画面<sup>がめん</sup>などを見たりしているときに、一時的<sup>いちじてき</sup>に筋肉<sup>きんにく</sup>のけいれんや意識<sup>いしき</sup>の喪失<sup>そうしつ</sup>などを経験<sup>けいけん</sup>する人がいます。こうした症状<sup>しょうじょう</sup>を経験<sup>けいけん</sup>した人は、ゲームをする前<sup>まえ</sup>に必ず医<sup>い</sup>師<sup>し</sup>と相談<sup>さうだん</sup>してください。また、ゲーム中<sup>ちゆう</sup>にこのような症<sup>しやう</sup>状<sup>じやう</sup>が起<sup>お</sup>きた場合<sup>ばあい</sup>には、直<sup>ただ</sup>ちにゲームを中止<sup>ちゆうし</sup>し、医<sup>い</sup>師<sup>し</sup>の診<sup>しん</sup>察<sup>さつ</sup>を受けてください。
- ゲーム中<sup>ちゆう</sup>にめまい・吐<sup>は</sup>き気<sup>け</sup>・疲<sup>ひ</sup>労<sup>ろう</sup>感<sup>かん</sup>・乗<sup>の</sup>り物<sup>もの</sup>酔<sup>よ</sup>いに似<sup>に</sup>た症<sup>しやう</sup>状<sup>じやう</sup>などを感じたときは、直<sup>ただ</sup>ちにゲームを中止<sup>ちゆうし</sup>してください。その後<sup>ご</sup>も不<sup>ふ</sup>快<sup>かい</sup>感<sup>かん</sup>が続<sup>つづ</sup>いている場合は医<sup>い</sup>師<sup>し</sup>の診<sup>しん</sup>察<sup>さつ</sup>を受けてください。それを怠<sup>おこた</sup>った場合<sup>ばあい</sup>、長<sup>ちやう</sup>期<sup>き</sup>にわたる障<sup>しょう</sup>害<sup>がい</sup>を引き起<sup>お</sup>こす可<sup>か</sup>能<sup>のう</sup>性<sup>せい</sup>があります。
- ゲーム中<sup>ちゆう</sup>に手<sup>て</sup>や腕<sup>うで</sup>に疲<sup>ひ</sup>労<sup>ろう</sup>、不<sup>ふ</sup>快<sup>かい</sup>や痛<sup>いた</sup>みを感じたときは、直<sup>ただ</sup>ちにゲームを中止<sup>ちゆうし</sup>してください。その後<sup>ご</sup>も不<sup>ふ</sup>快<sup>かい</sup>感<sup>かん</sup>が続<sup>つづ</sup>いている場合は、医<sup>い</sup>師<sup>し</sup>の診<sup>しん</sup>察<sup>さつ</sup>を受けてください。そ<sup>そ</sup>れを怠<sup>おこた</sup>った場合<sup>ばあい</sup>、長<sup>ちやう</sup>期<sup>き</sup>にわたる障<sup>しょう</sup>害<sup>がい</sup>を引き起<sup>お</sup>こす可<sup>か</sup>能<sup>のう</sup>性<sup>せい</sup>があります。
- 他<sup>た</sup>の要<sup>よう</sup>因<sup>いん</sup>により、手<sup>て</sup>や腕<sup>うで</sup>の一部<sup>いちぶ</sup>に障<sup>しょう</sup>害<sup>がい</sup>が認<sup>み</sup>められたり、疲<sup>つか</sup>れている場合<sup>ばあい</sup>は、ゲームをすることによって、症<sup>しやう</sup>状<sup>じやう</sup>が悪<sup>あつ</sup>化<sup>か</sup>する可<sup>か</sup>能<sup>のう</sup>性<sup>せい</sup>があります。そのような場合<sup>ばあい</sup>は、ゲームをする前<sup>まえ</sup>に医<sup>い</sup>師<sup>し</sup>に相談<sup>さうだん</sup>してください。
- 目<sup>め</sup>の疲<sup>ひ</sup>労<sup>ろう</sup>や乾<sup>かん</sup>燥<sup>そう</sup>、異<sup>い</sup>常<sup>じやう</sup>に気<sup>き</sup>が付<sup>つ</sup>いた場合<sup>ばあい</sup>、一旦<sup>いったん</sup>ゲームを中止<sup>ちゆうし</sup>し、5～10分<sup>ぶん</sup>の休<sup>きゅう</sup>憩<sup>けい</sup>をとってください。



## ちゅう い 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## き き と あつ か 機器の取り扱いについて…



## けい こく 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



## ちゅう い 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

## し よう じょう 使用上のおねがい

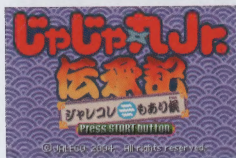
- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

ほんびん じるし き き し よう  
本品は、○印のついている機器に使用できます。

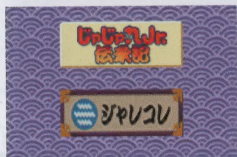
ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

# もくじ&タイトル画面

もくじ&タイトル画面	3
コントローラの使い方	4
ストーリー	5
キャラクターの紹介	7
ゲームの進め方	8
アイテムについて	11
敵キャラクターの紹介	13
『ジャレコレ』	14



電源を入れるとタイトル画面が表示されます。



スタートボタンを押すとじゃじゃ丸 Jr.伝承記とジャレコレ (P 14参照) の選択画面が出ます。十字ボタンで選択して、スタートボタンかAボタンで遊びたいゲームを選びます。



# コントローラの使い方

## ★ じゃじゃ丸Jr. 伝承記の操作



- 十字ボタン ..... キャラクターの移動
- 十字ボタン上 ..... 敵の弾をよける
- Aボタン ..... キャラクターのジャンプ
- Bボタン ..... 武器を投げる
- Rボタン ..... 忍法の使用
- Lボタン ..... 使用しません
- スタートボタン ..... ポーズ/決定
- セレクトボタン ..... 使用しません

# ストーリー



遡る事19年…。

なまず太夫にさらわれてしまったさくら姫を救出し、忍者の里の英雄となったじゃじゃ丸。

そんな話も昔話となり、忍者の里には平穏な日々が続いていた。

そんなある日、またもやなまず太夫の策略でさくら姫がさらわれてしまうと言う事件が発生、じゃじゃ丸が救出に向かうものの、突然消息を絶ってしまう。どうやらなまず太夫に捕らえられてしまったらしい。

さらに調査に向かった里の長であるじじ丸も帰ってこない  
と言う有様で、彼らを捕らえるほどにパワーアップしたなま  
ず太夫に誰も手出しができない。

里の者が意気消沈する中、一人の少年が立ち上がる。

「じゃじゃ丸Jr.」であった。若干13歳ではあるが、往年のじゃ  
じゃ丸を髭髯とさせる姿形から、里の期待を集めている若  
者である。

「捕らえられた父上やさくら姫を救出して見せる!」

と言い残し、じゃじゃ丸Jr.は冒険に出発した。

今、新たな物語が始まる…。



# キャラクターの紹介

## ★じゃじゃ丸

おなじみのじゃじゃ丸くん  
です。平均的な能力をもっ  
ています。

武器／手裏剣



## ★じじ丸

忍者の里の長にし  
て、ベテラン忍者。  
若い者に負けじと  
がんばりますが…。  
武器／くない

## ★じゃじゃ丸Jr.

駆け出しの新米忍者で  
すが、爆弾を投げ攻撃力  
抜群。壁に張り付くこと  
もできます。

武器／爆弾





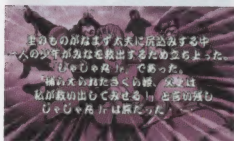
# ゲームの進め方



STARTを選んでスタートボタンかAボタンを押すとゲームが始まります。



操作するキャラクターを選びます。初めはじゃじゃ丸Jr.しか選べませんが、特定の条件をクリアすることによりキャラクターが増えていきます。



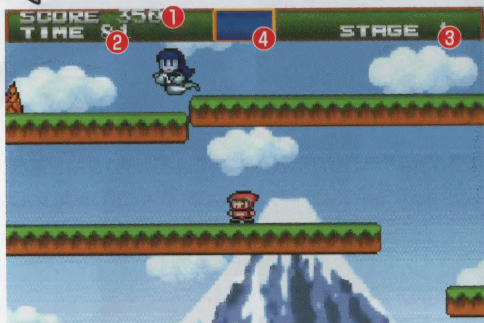
それぞれ武器や動作の性能に違いがあります。

## ※セーブについて

ランキングや得点などはオートセーブにより自動的に記録されます。

# ゲームの進め方

## ★ ゲーム画面



### ① スコア

得点が表示されます。残り時間。0になると…。現在のステージ。

### ② タイム

### ③ ステージ

### ④ 忍法

取得した巻物が表示されます。巻物ごと決まった忍法を使うことができます。(忍法の内容はP11を参照。)



### ★ つづら

武器で壊すと、アイテムが現れます。



### ★ 障害物

ふれると、気絶したり、やられる場合もあります。

## ★ 妖怪軍団をやっつけて、姫を助けよう!

妖怪は、手裏剣などの武器や忍術で倒すことができます。また上から踏みつけると一時的に気絶します。

逆に妖怪に踏みつけられるとこちらが気絶してしまいます。また妖怪もさまざまな攻撃を放ってきます。その武器が当たるとやられてしまいます。

中には武器が効かなかったり、一撃で倒されてしまう強敵もいるから、注意して!

## ★ すべてをやっつけたら、出口を目指せ!

ステージ中のすべての妖怪を倒すと、出口が現れます。この出口に入るとステージクリアとなります。ステージの残りタイムと、妖怪を倒したときに出る魂を集めた数がボーナスとしてスコアに加算されます。



# アイテムについて

つづらを壊すと、中にアイテムが入っている場合があります。



## 忍法空斬刃

この忍法を使うとジャンプして着地した時、左右に衝撃波が出せ、敵を倒すことができます。



## 忍法水龍陣

この忍法を使うと周囲に水玉が現れ回転します。敵の飛び道具をうち消す、防御系の忍法です。

## ● 忍法韋駄天

移動速度が1.5倍になります。

## ● 忍法影分身

分身が現れ、一緒に戦います。

## ● 忍法木葉舞

敵がじゃじゃ丸たちを一時的に見失います。

アイテムには様々な効果があります。



### **忍法烈火舞**

この忍法を使うと火の玉が回転して、敵を倒すことができます。



### **忍法爆雷龍**

この忍法を使うと画面全体に稲妻が走り、敵がすべて気絶します。

## ● **小判**

ボーナス得点を得られます。3種類あります。

## ● **爆弾**

誤って取ってしまうと、やられてしまいます。



## 敵キャラクターの紹介

じゃじゃ丸Jr.たちの行く手を、なまず太夫配下の妖怪軍団があの手この手を使って、立ちふさがります。



### ★おゆき

妖怪の中ではそんなに強くない方だが、油断できない相手。氷剣を投げってくる。



### ★くろべえ

得意のカマで襲いかかる。早い動きに注意。



### ★からかさ

チョコチョコ動き回りプレイヤーを惑わす。

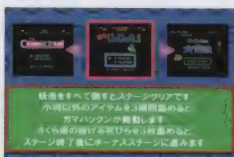
この他にもさまざまな強敵が襲ってきます！



わしの軍団に  
勝てるかな

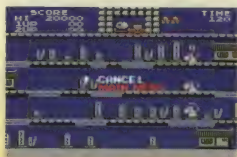
# ジャレコレ

ファミリーコンピュータ用として発売された数々のジャレコの人気ゲームの中から5タイトルを厳選し、ゲームボーイアドバンス用にアレンジしました。元祖「じゃじゃ丸」シリーズ、シューティングゲームの基本といえるフォーメーションZ・エクセリオン、独特のスピード感が楽しいシティコネクション。当時遊んでいた方々には懐かしく、初めて遊ぶ方には新鮮な当時の名作たちをお楽しみください。



十字ボタンの左右で遊ぶゲームを選び、スタートボタンで決定します。Bボタンでタイトル画面に戻ります。

Lボタン、Rボタンを同時に押すと、以下のメニューが表示されます。



**CANCEL** …ゲームを続けます。  
**MAIN MENU** …メニュー画面に移動します。

# 忍者 じゃじゃ丸くん

裏切者のなまず太夫がわれらのアイドルさくら姫をさらってしまった!! こんな緊急事態に立ち上がったのが、忍法の腕で1・2を競うじゃじゃ丸くん。はたしてじゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒して悪のなまず太夫からさくら姫を救いだせるのだろうか!!



ステージ中にいる妖怪をすべて倒すとステージクリアです。画面に表示されている小丸くんが4個並ぶか、4つの武器(トロッコ、赤玉、薬ビン、手裏剣)のうちどれか

3つ集めると、忍法“ガマパッくん”が発動します。また、さくら姫の投げる花びらを3枚集めると、ステージ終了後にボーナスステージに進みます。

## ✕ 『忍者じゃじゃ丸くん』の操作

- 十字ボタン…………… 左右移動
- Aボタン…………… ジャンプ
- Bボタン…………… 手裏剣を投げる
- スタートボタン …… スタート/ポーズ

# じゃじゃ丸の大冒険

助け出したさくら姫はにせものだった!! 殿様は再びさくら姫の救出を命じた。助けに向かうじゃじゃ丸くんの道は険しい。数々の難所、新たな敵・四天王。パワーアップされた妖怪軍団や忍法ガマパクションにも勝るといふなまず太夫に、じゃじゃ丸くんの忍法は通用するのだろうか?!



このゲームは右方向へのスクロールゲームで、全部で20シーンあり、妖怪との戦いと四天王・なまず太夫との戦いが交互にあります。妖怪たちとの戦いのシーンの最後に

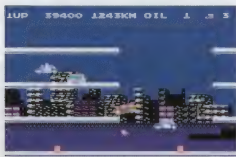
ぬけでる出口があり、じゃじゃ丸くんは妖怪の巣窟へと向かっていきます。そして、最後に待ちうけるなまず太夫を忍法ガマパクションで倒し、さくら姫を救い出してください。

## ✕ 『じゃじゃ丸の大冒険』の操作

- 十字ボタン…………… 左右移動
- Aボタン…………… ジャンプ
- Bボタン…………… 手裏剣を投げる
- スタートボタン …… スタート／ポーズ

# City CONNECTION

カリフォルニア生まれの少女クラリスが、世界中のハイウェイを走りまわって各国はもう大騒ぎ!! 追い掛けまくるパトカーたちも何のその。オイル缶をぶつけてスピンさせ体当たりではね飛ばしちゃう。6カ国の美しい背景を舞台に繰り広げられるクラリスカーとパトカーのハチャメチャパニックカーチェイス!!



パトカーとのカーチェイスを繰り広げながら世界中のハイウェイを走破することが目的です。ハイウェイは自機であるクラリスカーが通過すると色が塗られます。ステージ中のハイウェイをすべて塗りつぶすとステージクリアとなります。時々現れる謎の風船を3個集めると先のステージにワープできます。

## ✕『シティコネクション』の操作

- 十字ボタン……………方向転換／急下降
- Aボタン……………ジャンプ(十字ボタンの上と同時押しで大ジャンプ)
- Bボタン……………オイル缶発射
- スタートボタン……………スタート／ポーズ



# EXERION

宇宙世紀2991年、青銀河CP17ゼニスの第6惑星「エクセリオン」は、かつて友好関係にあった第7惑星「ゾルニ」の奇襲攻撃を受けた。ゾルニ軍撲滅のためにエクセリオン軍の最新鋭迎撃機「ファイターEX」は次々と発進していった…。



デュアルビームとシングルビームを使い分け、敵を撃破しよう！ デュアルビームは2発同時に弾を発射でき、チャージに関係なく撃ち続けることができます。シングル

ビームはオート速射が可能です。敵に命中しない場合はチャージが減少します。ただし撃墜した敵機の数だけチャージが回復します。

## ✕『エクセリオン』の操作

十字ボタン …… 上昇／下降／左右移動

Aボタン …… シングルビーム

Bボタン …… デュアルビーム

スタートボタン …… スタート／ポーズ

# FORMATION Z

西暦2701年、地球連邦は連邦軍第9特殊機甲師団（惑星ザナックを本拠地とする）の反乱により総攻撃を受けた。半壊滅状態に追い込まれた地球連邦は、ザナック軍の特殊兵器に対抗するべく、かねてから開発中で当時試作段階にあった形態可変戦闘メカ“イクスペル”の開発を急いだ。日ましに激しくなってくるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦はまだ未完成の状態にあった“イクスペル”を出撃させることを決意した。



状況に応じて地上形態と空中形態を使い分けてステージクリアを目指そう!

パルスレーザーは高速連射が可能だが、大型兵器には通用しない。ビックバンは発

射速度は遅いがすべての敵に通用する。臨機応変に対応することがクリアへの近道だ!

## ✖ 『フォーメーションZ』の操作

十字ボタン……………上昇／下降／左右移動（飛行形態時）  
武器の方向選択／左右移動（ロボット形態時）

Aボタン……………ジャンプ／押し続けると変形

Bボタン……………パルスレーザー／押し続けるとビックバン

スタートボタン………スタート／ポーズ

# 忍者 じゃじゃ丸くん

JF-06



JALECO®

タカラトミー

# 忍者じゃじゃ丸くん

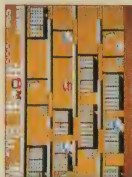
なまず太夫のあやつる妖怪たちに  
よってさくら姫がさらわれてしま  
った。一刻も早く助けにいかなく  
れば姫の身が危い。

そこでじゃじゃ丸くんがさくら姫  
を助けにいくことになった。

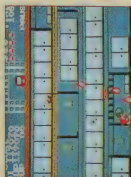
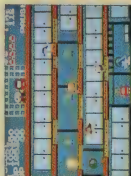
兄、忍者くんに教えをうけたじゃ  
じゃ丸。はたして妖怪たちを倒し  
てさくら姫を無事助けだせるか!!

## ● じゃじゃ丸くん

敵が攻めてきたら体当たり攻撃で気絶さ  
せることも可能。  
攻撃や防衛にジャンプを上手に利用し  
手裏剣や秘密の武器で敵を倒す。



## ▼ ボーナスゲーム



ファミリーコンピュータ は任天堂の商標です。

**JALECO** 株式会社 ジャレコ

# じゃじゃ丸の大冒険

JF-09



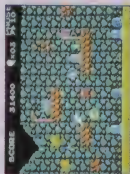
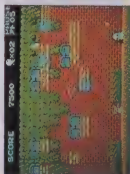
JALECO®

ファミリーコンピュータ™



# じゃじゃ丸の大冒険

助け出したさくら姫は実はにせものだった!! そんなばかな!? さくら姫の無事を待っていた殿様をはじめ城内は大騒ぎ…。そして再びじゃや丸くんに命令がくだった。“なまず太夫を倒し本物のさくら姫を救い出せ”と。しかし、じゃや丸くんを待っていたものは四天王をはじめとするパワーアップされた妖怪軍団、さらに忍法ガマバックンにも勝るといふなまず太夫の正体であった…。史上最強の妖怪軍団とじゃや丸くんの熱い戦いが今はじまろうとしている。

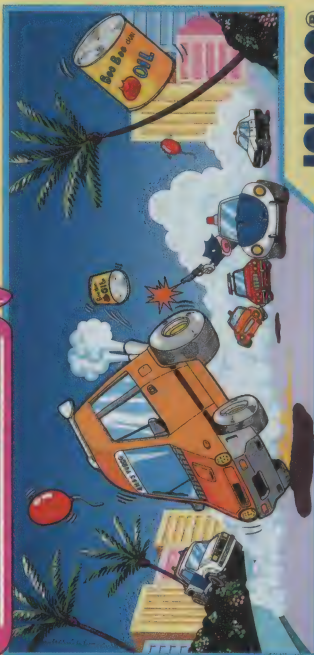


ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

JALECO<sup>®</sup> 株式会社 ジャレコ

ジャレコ資料館～じゃじゃ丸の大冒険～

**my**  
**Connection**  
JF-05 シティ コネクション



**JALECO**<sup>®</sup>

ファミリールーコンピュータ<sup>™</sup>

# city CONNECTION

## シティ コネクション

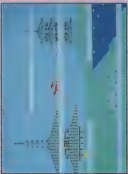
カリフォルニア生まれの少女  
 フラリスが、世界のハイウェイを  
 走りまわって各国はもう大騒ぎ！  
 追いつけまわくるバトカーも何の  
 その、美しい背景を舞台にくり  
 広げられるクラリスカーとバト  
 カーのハチャメチャパニックカ  
 ーチェイス!!

### クラリスカー

クラリスの愛車。ジャ  
 ンプでハイウェイを飛  
 び移る、バトカーにオ  
 イルをぶつけてスピン  
 させ体当りではね飛ば  
 すこともできる。



クラリス



ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

JALECO®  
 株式会社 ジャレコ

JF-01  
エクセリオン

EXERION



JALECO®

アーケードゲーム

# EXERION

© JALECO LTD. 1985

## エクセリオン

君は新鋭迎撃機ファイターEXのパイロットだ。  
君の任務は次々と襲いかかるゾルニ軍の生体兵器を撃破しエクセリオン星の平和を取り戻すことだ。

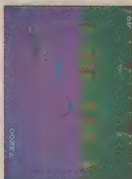
エクセリオン星の未来は君のテクニクとセンスにかかっている！  
ファイターEX 発進せよっ！！

### ファイターEX 搭載兵器

デュアルビーム  
二つのビームを同時に発射できる。チャージに間休なく撃ち続けることができる  
シングルビーム  
フルオートで発射でき、非常に強力だが、敵に命中しない場合はその数だけ減っていく。チャージが0になると使用不可能。ただし弾を敵に命中させると再びチャージされる。



### ▼ボーナスゲーム



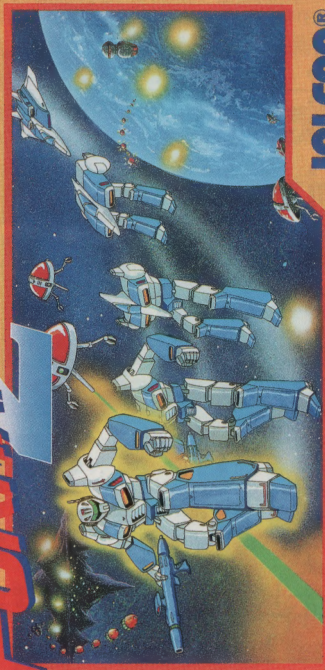
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

JALECO® 株式会社 ジェラルコ

JF-02

フォーメーションセット

FORMATION Z



JALSCO®

バンダイナムコエンターテインメント



# FORMATION

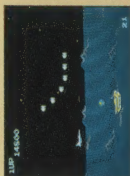
## フォーメーションセット

西暦2701年、地球連邦は、連邦軍第9特殊機甲師団（惑星ザナックを本拠地とする）の反乱により総攻撃をうけた。地球連邦は、ザナック軍の特殊兵器に対抗するべく、かねてから開発中であった形態可変戦闘メカ“イクスベル”を出撃させることを決意した……。

○イクスベル (AERO-SOLDIER HAS-15)

状況に応じて地上形態（ロボット）と空中形態（戦闘機）を自由に使い分けることが可能。

武器としてバルスレーザーと超強力兵器“ビッグバン”を搭載している。



ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

JALECO® 株式会社 ジャレコ

ジャレコ資料館～フォーメーションZ～

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

ほんびん にほんこくない はんばい しよう しょうぎょうもくてき  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の  
しよう むだんふくせい ちんたい きんし  
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## カートリッジ端子部のクリーニング方法

たんしぶ よご ぎ ほうし ため  
端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、  
ていきてき すす めんぼう  
定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒  
べつばい せんよう  
や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリー  
ニングキット」(DMG-08)を使用して、図の  
しようす  
ようにクリーニングをしてください。

たんしぶ むり ちからくわ  
※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコール  
しよう  
は使用しないでください。

ゲーム  
カートリッジ



めんぼう

綿棒または  
クリーニングスティック

やじるしほうこう かい  
矢印方向に5~10回  
うご  
動かしてください。

## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合)、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。



©JALECO 2004. All rights reserved.



## 株式会社ジャレコ

〒106-0032 東京都港区六本木1-9-9  
六本木ファーストビル5F

### ユーザーサポート

TEL:03-6230-2177

受付時間11:00～17:00(土、日、祝日を除く)

- 年末年始及び夏季休業等の際はご了承ください。
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにご注意ください。

**GAME BOY・GAME BOY ADVANCE** は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号

特許登録 第2710378号